Numark

NDX 400

PROFESSIONAL TABLETOP CD / MP3 PLAYER

QUICKSTART GUIDE
ENGLISH (3 – 6)

GUÍA DE INICIO RÁPIDO
ESPAÑOL (7 – 10)

GUIDE D'UTILISATION RAPIDE
FRANÇAIS (11 – 14)

GUIDA RAPIDA
ITALIANO (15 – 18)

KURZANLEITUNG
DEUTSCH (19 – 22)

BOX CONTENTS

- NDX400 CD player
- Power cable
- Stereo RCA cable
- Quickstart Guide
- Safety & Warranty Information Booklet

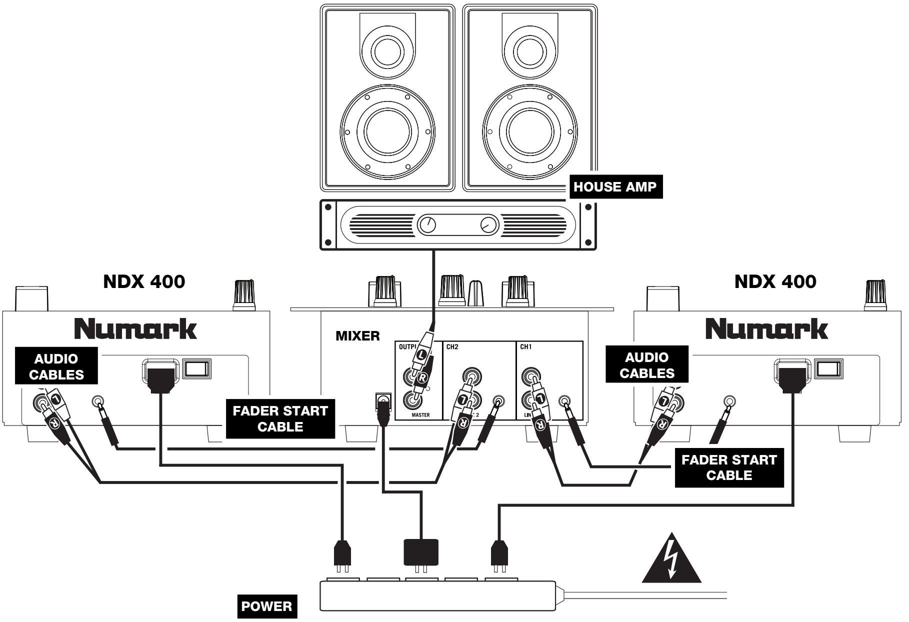
REGISTRATION

Please go to **http://www.numark.com** to register your NDX400. Registering your product ensures that we can keep you up-to-date with any new product developments and provide you with world-class technical support, should you run into any problems.

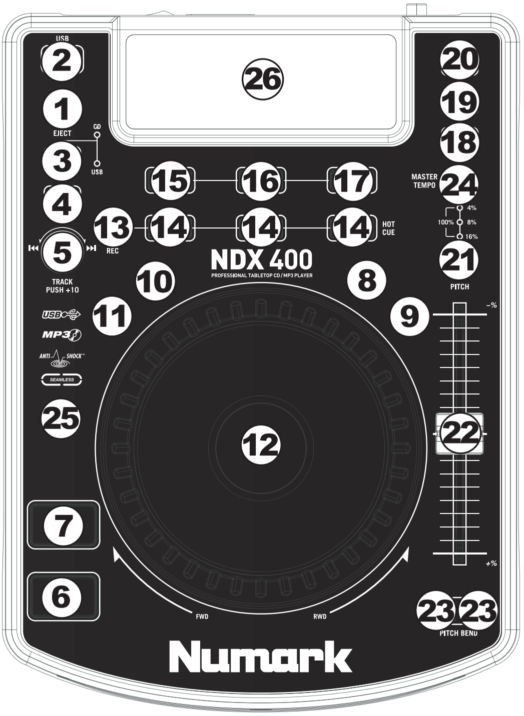
GROUND RULES

1. Make sure all items listed in the BOX CONTENTS section are included in the box.
2. **READ SAFETY & WARRANTY INFORMATION BOOKLET BEFORE USING THE PRODUCT.**
3. Study the connection diagram in this guide.
4. Place mixer in an appropriate position for operation.
5. Make sure all devices are turned off and all faders and gain knobs are set to "zero."
6. Connect all stereo input sources as indicated in the diagram.
7. Connect the stereo outputs to power amplifier(s), tape decks, and/or other audio sources.
8. Plug all devices into AC power.
9. Switch everything on in the following order:
   - Audio input sources (i.e. turntables, CD players, etc.)
   - Mixer
   - Last, any amplifiers or output devices
10. When turning off, always reverse this operation by turning off:
    - Amplifiers
    - Mixer
    - Last, any input devices

CONNECTION DIAGRAM



TOP PANEL FEATURES



1. **EJECT –** Press this button to eject the CD. If a CD is currently playing, this button will have no effect. This unit is designed to play commercially available CDs, properly burned and finalized CD-Rs, and MP3 CDs. Due to variances on the specification of certain CD burners and CDs, some homemade CDs may not play properly. We recommend burning CDs at the minimum speed possible for the best performance.
2. **USB –** Connect a USB thumb drive (with a FAT16 or FAT32 file system) with MP3s here. To view the contents of the device, press the SOURCE button so "USB" is selected.
3. **CD / USB –** Press this button to select whether the NDX400 will view and play tracks from an inserted CD or a connected USB device. An LED will indicate the currently selected source.
4. **FOLDER –** Press this button to toggle between Folder View and File View. In Folder View, you can use the TRACK KNOB to scroll through all the available folders. When you have selected a folder, press the FOLDER button to enter File View – the first file shown will be the first MP3 available in that folder. To return to Folder View, press the FOLDER button again.

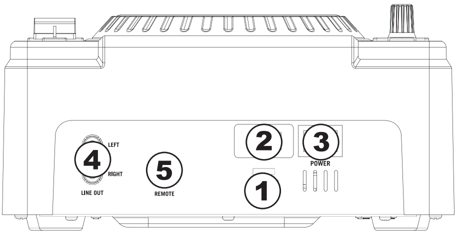
   Note: *In both views, you are not restricted to viewing only folders or files on a single "directory level." Each view is simply a list of all available folder or files. This function provides a faster way of navigating your files, allowing you to jump to different groups of files within a folder but without requiring you to enter/exit multiple directory levels.*
5. **TRACK KNOB –** Turn this knob to select a track to play. Press and turn this knob to skip through your track listing 10 tracks at a time.
6. **PLAY / PAUSE –** Plays or pauses the track. Pausing the track will create a cue point at that location (which can be adjusted with the JOG WHEEL in Search Mode).
7. **CUE –** During playback, pressing CUE will return to the most recent point where playback was started and will pause the track. Holding down CUE will start playback from this point, and releasing CUE will cause it to return to that point and will pause the track. Also, if the track is paused, you can use the JOG WHEEL to locate a new cue point.
8. **SCRATCH** – Activates or deactivates Scratch Mode. While activated, rotating the JOG WHEEL creates a 'scratch' effect. The button will be red when Scratch Mode is active. (***Note:*** *This feature is not optimal for searching through long audio passages. For longer searches, activate the SEARCH function.*)
9. **SEARCH –** Pressing this button allows you to use the JOG WHEEL to rapidly scan through the music. The button will be red when Search Mode is active.
10. **REVERSE –** Press this button to reverse playback of the track (the button will be lit). Press it again to return to normal playback.
11. **BRAKE –** Press this button to activate braking (the button will be lit). When braking is activated, pausing the track will cause playback to slow down before stopping, simulating the effect of stopping the motor of a turntable. Adjust the braking time by holding BRAKE and turning the JOG WHEEL.

12. **JOG WHEEL –** The jog wheel serves many functions depending on its current mode.
    a) If a track is not playing, the JOG WHEEL will search slowly through a track's frames. To set a new cue point, rotate the JOG WHEEL then begin playback when you have determined the proper position. Press CUE to return to that cue point.
    b) If a track is playing, the JOG WHEEL will temporarily bend the pitch of the track. Rotating the JOG WHEEL clockwise temporarily speeds it up while rotating it counterclockwise slows it down. This is a useful tool for beat-matching.
    c) When the SEARCH button has been activated, rotating the JOG WHEEL will scan rapidly through the track.
    d) When the SCRATCH button has been activated, rotating the JOG WHEEL will "scratch" over the audio of the track, like a needle on a record.

    Note: *When a track is paused, turn the JOG WHEEL clockwise while touching the* ***sides*** *of the JOG WHEEL to activate "stutter cue," allowing you to hear the current frame repeatedly. This is a good aid when trying to cue up a precise point in a track like a downbeat. To stop stutter cue, touch the* ***top*** *of the JOG WHEEL.*
13. **REC –** Press this button then press one of the HOT CUE buttons to record a hot cue point at the current location in the track.
14. **HOT CUE –** Press REC then one of these button to record a hot cue point at the current location in the track. An LED above the button will light to indicate a hot cue point has been set. You can also overwrite these hot cue points in the same fashion. To return to a hot cue point and continue playback, simply press the corresponding HOT CUE button. (***Note:*** *Hot cue points will* ***not*** *be deleted when you load a new track.*)
15. **LOOP IN –** Sets a new cue point or the start point of a loop (a "Loop In" point) during playback.
16. **LOOP OUT –** Sets the end point of a loop (a "Loop Out" point) and starts playing the loop. While playing a loop, press LOOP OUT to release it from the loop and continue normal playback.
17. **RELOOP –** Plays the track immediately from the beginning of a loop (and reactivates the loop).
18. **PROGRAM –** This button helps you create a program – a sequence of tracks to play continuously:
    - **To add a song to the program**, turn the TRACK KNOB to select it, then press and hold PROG then press REC. A "P–##" will flash on the LCD ("##" indicates what number that track occupies in the program – "P–01," "P–02," etc.). Repeat this process to add more songs to the program. If a program is stored, "PROG" will be shown on the LCD.
    - **To view your program**, press PROG once. The currently selected track in the program will be shown in the LCD, which you can adjust by turning the TRACK KNOB. The total number of tracks in the program will be displayed in the upper-left corner of the LCD (as "P##"). **To play the program**, turn the TRACK KNOB to select which track in the program you want to play. Press the TRACK KNOB to load the track then press PLAY.
    - **To exit the program**, press and hold PROG then press FOLDER. (If a track is currently playing, it will continue playing.)
    - **To delete the program**, press and hold PROG then press EJECT. When asked if you want to delete the program, turn the TRACK KNOB to select "YES" or "NO" and press the TRACK KNOB to confirm your choice. (If a track is currently playing, it will continue playing.)
19. **SINGLE –** Press this button to toggle between Auto-Cue (playback will stop at the end of each track) or Continuous Play (tracks will be played one after another without interruption).

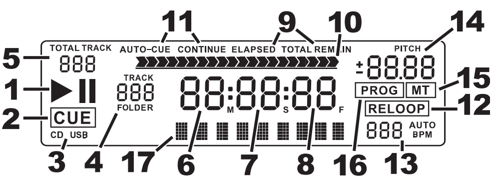
    Hold down this button and turn the TRACK KNOB to adjust the remote start settings (as long as the NDX400's REMOTE START CONNECTOR is connected to the appropriate input of a remote start-compatible mixer):
    - **CUE/PLAY:** When the mixer's crossfader is moved towards the player, the loaded track will play from the last cue point. When the mixer's crossfader is moved away from the player, the track will return to the cue point and remain paused.
    - **TACT:** When you connect a momentary switch/pedal to the NDX400's REMOTE START CONNECTOR, you can start or pause playback by pressing it once.
    - **LOCK:** When you connect a momentary switch/pedal to the NDX400's REMOTE START CONNECTOR, you can pause playback by holding the switch down and resume playback by releasing it.
20. **TIME –** Switches the time display between elapsed playing time, remaining time on the track, and total remaining time on an entire CD. Hold down this button and turn the TRACK KNOB to scroll through the ID3 tags of a selected file with available ID3 information. You can choose to view the Title, Album, Artist, or no ID3 tags.
21. **PITCH –** Adjusts the range of the PITCH FADER (±4%, 8%, 16%, and 100%) or deactivates it. (When all three LEDs are lit, the PITCH FADER's range is ±100%.) The current range will be indicated by the LCD and LEDs.
22. **PITCH FADER –** Moving the PITCH FADER will adjust the overall pitch of the music when one or all of the PITCH LEDs are lit. The pitch will not be changed if the PITCH LEDs are off.
23. **PITCH BEND -/+ –** You can use these two pitch bend buttons to temporarily adjust the pitch and tempo of the music up to -/+ 4% from the current pitch setting.
24. **MASTER TEMPO –** Engages the Master Tempo feature, which locks the musical key of the track to the original key (as if it were playing with 0% pitch adjustment). You can then adjust the tempo of the track without affecting its key or pitch.
25. **TAP –** Tap this button to the beat of the music to enter a BPM manually. To prompt NDX 400 to detect a BPM automatically, hold this button down for 2 seconds.
26. **LCD –** Indicates all the functions, as they are occurring.

REAR PANEL FEATURES



1. **VOLTAGE SELECTOR –** Set this switch to the voltage for your location.
2. **POWER PLUG CONNECTOR –** Plug your supplied power cord in here.
3. **POWER SWITCH –** Turn the machine on and off with this button. The unit should always be shut down with this button first before any external power is removed. Typically it is recommended that the CD player is powered on before amplifiers and powered off after amplifiers.
4. **RCA AUDIO CONNECTORS –** Connect your CD player to your mixer from this line level output.
5. **REMOTE START CONNECTOR –** To use this connector for fader start, connect a fader start cable (not included) to a fader start-compatible mixer. Every time you move the crossfader on the mixer over to the side that the unit is on, it will automatically start playing. When you move the fader away from that side, the unit will stop. Moving the fader back to the unit side will start play again.

LCD FEATURES



1. **PLAY / PAUSE –** This shows when the unit is playing or paused.
2. **CUE –** Lit continuously when the unit is paused at a cue point.
3. **CD / USB –** Indicates whether you are playing tracks from a loaded CD or a connected USB device.
4. **TRACK / FOLDER NUMBER –** Shows the current track or folder number. When viewing or playing a program, the number will have a "P" in front of it ("P01," "P02," etc.), indicating the number of that track in the program.
5. **TOTAL TRACK –** Displays the total number of tracks available on the CD or USB device. (When in Folder View, it will display the total number of folders available on the USB device.)
6. **MINUTES –** Shows the minutes elapsed or remaining depending on mode setting.
7. **SECONDS –** Shows the seconds elapsed or remaining depending on mode setting.
8. **FRAMES –** The CD player breaks down a second into 75 frames for accurate cueing. This shows the frames elapsed or remaining depending on mode setting.
9. **TIME MODE –** Indicates whether the time shown on the LCD is the elapsed time for the track, remaining time for the track, or total remaining time for the entire CD.
10. **TIME BAR –** Shows either time remaining or elapsed depending on the setting of the TIME button.
11. **PLAY MODE –** Shows when the unit is set to Auto-Cue Mode (the deck will stop at the end of each track) or Continuous Play Mode (the entire disc will be played without interruption). This function is controlled by the SINGLE button.
12. **RELOOP –** Indicates when a loop is programmed.
13. **BPM –** Displays the tempo in BPM (beats per minute) of the current track. When "AUTO BPM" is displayed, it is a tempo that has been automatically detected.
14. **PITCH –** Shows the percentage change in pitch.
15. **MT (MASTER TEMPO) –** Indicates that the MASTER TEMPO button is engaged.
16. **PROG –** Indicates that a program is playing.
17. **TEXT DISPLAY –** Displays the folder name or file name when navigating MP3s.

CONTENIDO DE LA CAJA

- NDX400
- Cable de alimentación
- Cables conectores RCA
- Guía de inicio rápido
- Folleto de información sobre la seguridad y la garantía

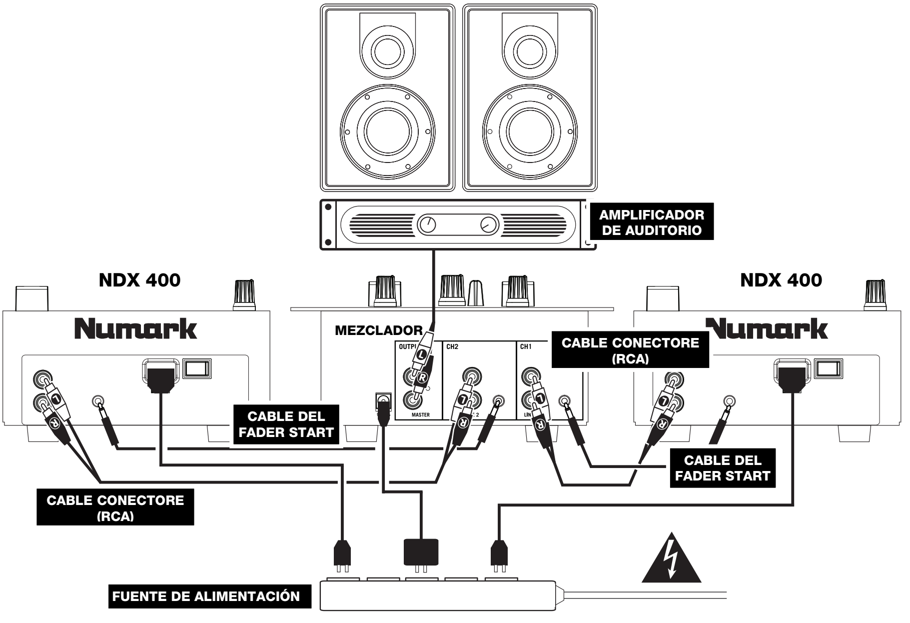
REGISTRO

Visite **http://www.numark.com** y registre su NDX400. El registro de su producto asegura que podamos mantenerle actualizado con los nuevos desarrollos de productos y brindarle apoyo técnico de categoría mundial en caso de que tenga algún problema.

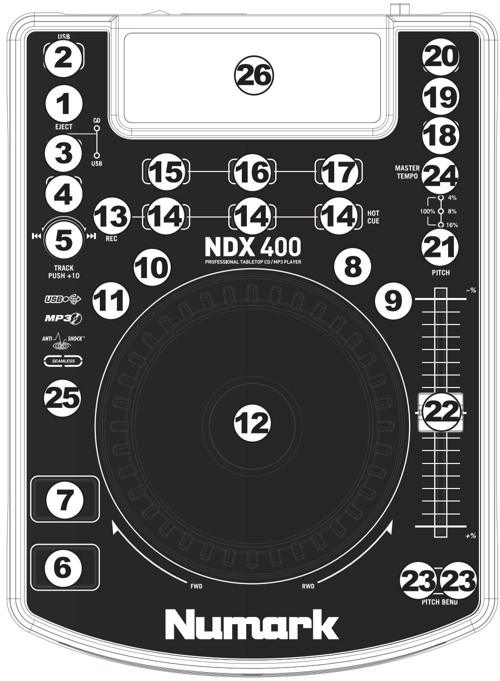
REGLAS BÁSICAS

1. Asegúrese de que todos los artículos indicados en “Contenido de la caja" estén incluidos en la caja.
2. LEA EL FOLLETO DE INFORMACIÓN SOBRE LA SEGURIDAD Y LA GARANTÍA ANTES DE UTILIZAR EL PRODUCTO.
3. Estudie el diagrama de conexión incluido en esta guía.
4. Coloque el mezclador en una posición adecuada para su funcionamiento.
5. Asegúrese que todos los dispositivos estén apagados y que todos los faders y perillas de ganancia estén en posición «cero».
6. Conecte todas las fuentes de entrada estéreo como se indica en el diagrama.
7. Conecte las salidas estéreo a los amplificadores de potencia, bandejas de cinta magnética y/o otras fuentes de audio.
8. Enchufe todos los dispositivos al suministro de corriente alterna.
9. Encienda todo en el siguiente orden:
   - fuentes de entrada de audio (por ejemplo, giradiscos, reproductores de CD, etc.)
   - el mezclador
   - por último, cualquier amplificador o dispositivo de salida
10. Al apagar, realice siempre esta operación en sentido inverso:
    - apague los amplificadores
    - el mezclador
    - por último, cualquier dispositivo de entrada

DIAGRAMA DE CONEXIÓN



CARACTERÍSTICAS DEL PANEL SUPERIOR



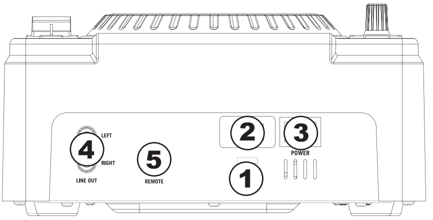
1. **EJECT –** Pulse este botón para expulsar el CD. Si se está reproduciendo un CD, este botón no tiene ningún efecto. Esta unidad está diseñada para poner los CDs comercial disponible, los CDs MP3 y los CD-Rs correctamente escritos y cerrados. Debido a las variaciones en la especificación de ciertos escritores de CD y CDs que están hechos en casa pueden funcionar incorrectamente. Para obtener los mejores resultados, recomendamos quemar los CD a la mínima velocidad posible.
2. **USB –** Conecte aquí una unidad USB miniature (con una sistema de archivos FAT16 o FAT32) con MP3. Para ver el contenido del dispositivo, pulse el botón SOURCE (Fuente) de modo que se seleccione "USB".
3. **CD / USB –** Pulse este botón para seleccionar si el NDX400 visualiza y reproduce las pistas de un CD insertado o un dispositivo USB conectado. Un LED indica la fuente seleccionada actualmente.
4. **CARPETA –** Pulse este botón para conmutar entre la vista Folder (Carpetas) y File (Archivos). En la vista de carpetas, puede usar la PERILLA TRACK (Pista) para desplazarse por todas las carpetas disponibles. Cuando haya seleccionado una carpeta, pulse el botón FOLDER para entrar a la vista de archivos —el primer archivo que se muestra es el primer MP3 disponible en esa carpeta. Para volver a la vista de carpetas, pulse otra vez el botón FOLDER.

   Nota: *En ambas vistas, no está restringido a ver sólo carpetas o archivos de un solo “nivel de directorio”. Cada vista es simplemente una lista de todas las carpetas o archivos disponibles. Esta función proporciona una manera más rápida de navegar por los archivos, permitiéndole saltar a distintos grupos de archivos dentro de una carpeta pero sin requerirle entrar y salir de varios niveles de directorio.*
5. **PERILLA DE PISTA –** Gire esta perilla para seleccionar una pista a reproducir. Pulse y gire esta perilla para saltar por la lista de pistas de a 10 pistas por vez.
6. **REPRODUCIR / PAUSA** – Reproduce o pone en pausa la pista. Al poner la pista en pausa se crea un punto de cue en ese lugar (que se puede ajustar con la RUEDA DE AVANCE POR PASOS en modo de búsqueda).
7. **CUE –** Durante la reproducción, al pulsar CUE se vuelve al punto más reciente donde se inició la reproducción y la pista se pone en pausa. Manteniendo pulsado CUE, la reproducción comienza desde este punto y, al soltarlo, vuelve a ese punto y la pista se pone en pausa. Asimismo, si la pista está en pausa, es posible usar la RUEDA DE AVANCE POR PASOS para localizar un nuevo punto de cue.
8. **RAYAR** – Activa o desactiva el modo de rayado. Cuando se activa, al girar la RUEDA DE AVANCE POR PASOS se crea un efecto 'scratch' (Rayado). Cuando el modo de rayado está activo, el botón se ilumina.
9. **BUSCAR –** Si pulsa este botón, es posible usar la RUEDA DE AVANCE POR PASOS para explorar rápidamente la música. Cuando el modo de búsqueda está activo, el botón se ilumina.
10. **REVERSA –** Pulse este botón para reproducir la pista en sentido inverso (se enciende el botón). Púlselo nuevamente para volver a la reproducción normal.
11. **FRENADO –** Pulse este botón para activar el frenado (se enciende el botón). Cuando se activa el frenado, al poner la pista en pausa se produce el enlentecimiento de la reproducción antes de detenerse, simulando el efecto de parar el motor de un giradiscos. Ajuste el tiempo de frenado manteniendo pulsado BRAKE y girando la RUEDA DE AVANCE POR PASOS.

12. **RUEDA DE AVANCE POR PASOS –** Esta rueda cumple numerosas funciones que dependen del modo en que se encuentra.
    a) Si no se está reproduciendo una pista, la RUEDA DE AVANCE POR PASOS busca lentamente a lo largo de los frames de la pista. Para determinar un nuevo punto de cue, gire la RUEDA y comience a reproducir una vez que haya determinado la posición adecuada. Pulse CUE para volver a ese punto de cue.
    b) Si se está reproduciendo una pista, la RUEDA inflexiona temporalmente el pitch de la misma. Al girar la RUEDA en sentido horario, se la acelera temporalmente, mientras que si se gira en sentido antihorario se la desacelera. Ésta es una herramienta útil para igualar el beat.
    c) Cuando está activado el botón SEARCH (Buscar), al girar la RUEDA DE AVANCE POR PASOS se explora rápidamente la pista.
    d) Cuando está activado el botón SCRATCH (Rayar), al girar la RUEDA DE AVANCE POR PASOS se "raya" el audio de una pista, como una púa en un disco.

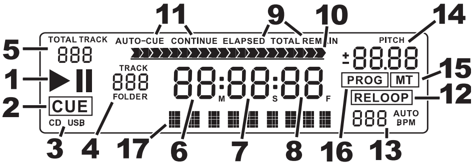
    Nota: *Cuando se pone una pista en pausa, gire la RUEDA DE AVANCE POR PASOS en sentido horario mientras toca los costados de dicha rueda para activar el "cue tartamudeado", que le permite oír el cuadro actual repetidamente. Ésta es una buena ayuda cuando se trata de señalar un punto preciso de la pista, como un downbeat. Para detener el cue tartamudeado, toque la* ***<u>parte superior</u>*** *de la RUEDA DE AVANCE POR PASOS.*
13. **GRABAR –** Pulse este botón y luego uno de los botones HOT CUE para grabar un punto de cue rápido en la posición actual en la pista.
14. **CUE RÁPIDO –** Pulse REC y luego uno de estos botones para grabar un punto de cue rápido en la posición actual en la pista. El LED que está arriba del botón se enciende para indicar que se estableció un punto de cue rápido. También se puede sobrescribir estos puntos de cue rápido de la misma manera. Para volver a un punto de cue rápido y continuar la reproducción, pulse simplemente el botón HOT CUE correspondiente. (***Nota:*** *Los puntos de cue rápido* ***<u>no</u>*** *se eliminarán cuando se carga una nueva pista.*)
15. **ENTRADA AL LOOP –** Establece un nuevo punto de cue o el punto inicial de un loop (punto "Loop In") durante la reproducción.
16. **SALIDA DEL LOOP –** Establece el punto final de un loop (punto "Loop Out") y comienza a reproducir dicho loop. Mientras se reproduce un loop, pulse LOOP OUT para liberarlo del loop y continuar la reproducción normal.
17. **REPETICIÓN DE LOOP –** Reproduce la pista inmediatamente desde el comienzo de un loop (y reactiva dicho loop).
18. **PROGRAMA –** Este botón le ayuda a crear un programa —una secuencia de pistas a reproducir continuamente.
    - **Para agregar un tema al programa**, gire la PERILLA DE PISTAS para seleccionarlo, luego pulse y retenga PROG y luego pulse REC. Destella "P–##" en la LCD ("##" indica qué numero ocupa esa pista en el programa — "P–01," "P–02," etc.). Repita este proceso para agregar más temas al programa. Si se almacena un programa, aparece "PROG" en la LCD.
    - **Para ver el programa**, pulse PROG una vez. La pista del programa seleccionada en ese momento se muestra en la LCD y puede ajustarla girando la PERILLA DE PISTAS. La cantidad total de pistas del programa aparece en la esquina superior izquierda de la LCD (como "P##"). **Para reproducir el programa**, gire la PERILLA DE PISTAS a fin de seleccionar la pista que desee. Pulse la PERILLA DE PISTAS para cargar la pista y pulse luego REPRODUCIR.
    - **Para salir del programa**, pulse y retenga PROG y luego puse FOLDER (Carpeta). (Si se está reproduciendo una pista en ese momento, continuará la reproducción.)
    - **Para eliminar el programa**, pulse y retenga PROG y luego puse EJECT (Expulsar). Cuando se le pregunte si desea eliminar el programa, gire la PERILLA DE PISTAS para seleccionar "YES" (Sí) o "NO" y púlsela para confirmar su selección. (Si se está reproduciendo una pista en ese momento, continuará la reproducción.)
19. **INDIVIDUAL –** Pulse este botón para conmutar entre Auto-Cue (la reproducción se detiene al final de cada pista) o Continuous Play (Reproducción continua) (las pistas se reproducen una tras otra sin interrupción).
20. **TIME –** Cambia la visualización del tiempo entre el tiempo de reproducción transcurrido y el tiempo restante en la pista y el tiempo restante en todo el CD.
21. **PITCH –** Ajusta el rango del FADER DE PITCH (±4%, 8%, 16% y 100%) o lo desactiva. (Cuando los tres LED están encendidos, el rango del FADER DE PITCH es ±100%.) La LCD y los LED indican el rango actual.
22. **FADER DE PITCH –** Moviendo el FADER DE PITCH se ajusta el pitch general de la música cuando están encendidos uno o todos los LED PITCH. El pitch no varía si los LED PITCH están apagados.
23. **INFLEXIÓN DE PITCH -/+** - Puede usar estos dos botones de inflexión de pitch para ajustar temporalmente el pitch y el tempo de la música hasta -/+ 4% a partir del valor de pitch de ese momento.
24. **MASTER TEMPO –** Activa la característica Master Tempo, que engancha la tonalidad musical de la pista a la tonalidad original (como si estuviera tocando con 0% de ajuste de pitch). Es posible ajustar entonces el tempo de la pista sin afectar a su tonalidad o pitch.
25. **TAP –** Dé golpecitos a este botón siguiente el beat de la música para introducir un BPM manualmente. Para activar al NDX 400 a fin de detectar un BPM automáticamente, retenga este botón 2 segundos.
26. **LCD –** Indica todas las funciones, mientras está ocurriendo.

CARACTERÍSTICAS DEL PANEL TRASERO



1. **SELECTOR DE VOLTAJE –** Ajuste este interruptor al voltaje de su ubicación.
2. **CONECTOR DEL CABLE DE ALIMENTACIÓN –** enchufe su cable eléctrico previsto aquí.
3. **POWER SWITCH –** enciende y apaga la máquina con este botón. La unidad se debe cerrar siempre con este botón primero antes de que se quite cualquier potencia externa. Se recomienda típicamente que accione el lector de CD, encendido antes de los amplificadores y apagado después de los amplificadores para evitar un punto audio que se enviará a través de su equipo.
4. **LOS CONECTORES AUDIO RCA –** conecte a su lector de CD con su mezclador de esta línea salida.
5. **CONECTOR DEL REMOTE START –** Conecte un cable al fader start (no incluido) con un mezclador compatible fader start para utilizar este conector para el fader start. Cada vez que usted mueve el crossfader en el mezclador hacia la unidad, comenzará automáticamente a cantar. Cuando usted mueve el crossfader lejos de esta unidad se parará. El movimiento del crossfader otra vez hacia la unidad comenzará a cantar de nuevo.

CARACTERÍSTICAS DE LA PANTALLA LCD



1. **PLAY / PAUSE –** Está activo si la unidad está reproduciendo un CD o en pausa.
2. **CUE –** Se ilumina de forma continua si la unidad está detenida en un punto cue.
3. **CD / USB –** Indica si está reproduciendo pistas de un CD cargado o dispositivo USB conectado.
4. **NÚMERO DE PISTA O CARPETA –** Muestra el número de la pista o carpeta actual. Cuando se está viendo o reproduciendo un programa, el número aparece con una "P" adelante ("P01," "P02", etc.), que indica el número de esa pista en el programa.
5. **TOTAL DE PISTAS –** Muestra el número total de pistas disponibles en el CD o dispositivo USB. (En la vista Folder (Carpeta), muestra el número total de carpetas disponibles en el dispositivo USB.)
6. **MINUTOS –** Muestra los minutos restantes o transcurridos dependiendo de la configuración del modo.
7. **SEGUNDOS –** Muestra los segundos restantes o transcurridos dependiendo de la configuración del modo.
8. **FRAMES –** El reproductor de CD divide un segundo en 75 frames para un *cueing* más preciso. Muestra los frames restantes o transcurridos dependiendo de la configuración del modo.
9. **MODO DE TIEMPO –** Indica cuando se visualiza el tiempo restante de la pista ("Remaining" / Restante) o el tiempo restante de todo el CD ("Total" / Total). Esta función se controla mediante el botón de tiempo (TIME).
10. **BARRA DE TIEMPO –** Muestra el tiempo restante o transcurrido dependiendo de la configuración del botón de tiempo.
11. **MODO DE REPRODUCCIÓN –** Muestra cuando la unidad está configurada al modo Auto-Cue (la bandeja se detiene al final de cada pista) o Continuous Play (se reproduce el disco entero sin interrupciones). Esta función se controla mediante el botón SINGLE.
12. **RELOOP –** Esto ilumina cuando un bucle está jugando.
13. **BPM –** Muestra el tempo en BPM (beats por minuto) de la pista actual. Cuando aparece "AUTO BPM", es el tempo que se ha detectado automáticamente tected.
14. **PITCH –** Muestra el cambio porcentual en pitch.
15. **MT (TEMPO MAESTRO) –** Indica que el botón MASTER TEMPO está activado gaged.
16. **PROG –** Indica que se está reproduciendo un programa.
17. **VISUALIZACIÓN DE TEXTO –** Muestra el nombre de carpeta o archivo cuando se navega por los MP3.

CONTENU DE LA BOÎTE

- NDX400
- Câble d'alimentation
- Câble de connexion RCA
- Guide d'utilisation simplifié
- Le livret des consignes de sécurité et des informations concernant la garantie

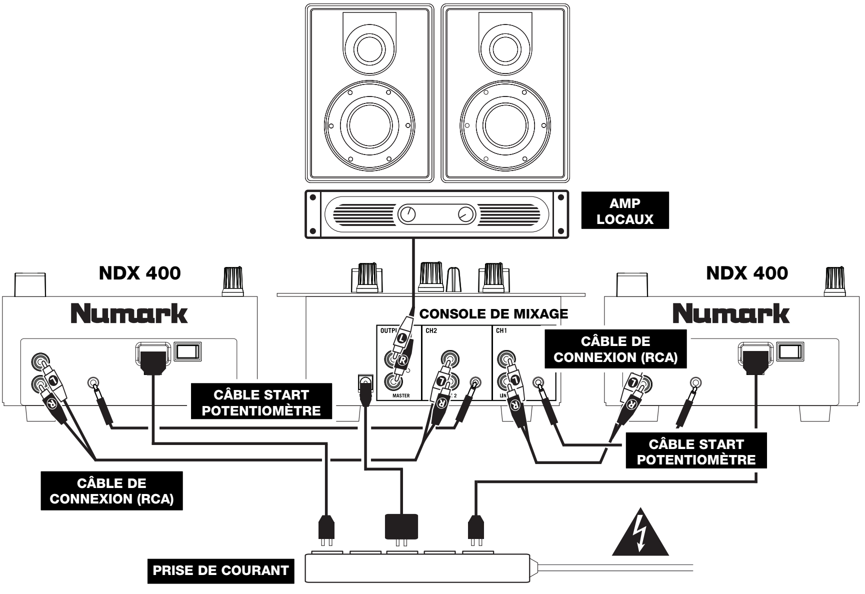
ENREGISTREMENT

Veuillez visiter le site internet **http://www.numark.com** pour enregistrer votre nouveau NDX400. L'enregistrement des produits vous permet d'être informé sur les nouveautés concernant les produits et de vous offrir un soutien technique de niveau international, si vous en aviez besoin.

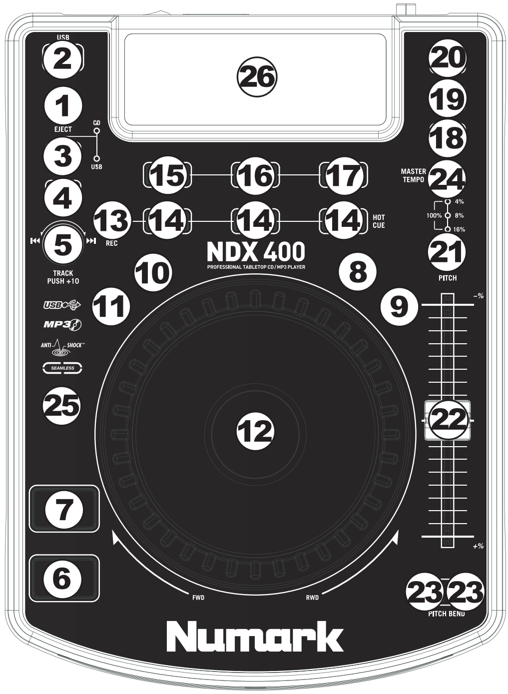
RÈGLES DE BASE

1. Assurez-vous que tous les articles énumérés dans le contenu de la boîte de ce guide sont inclus dans la boîte.
2. VEUILLEZ LIRE LE LIVRET DES CONSIGNES DE SÉCURITÉ ET DES INFORMATIONS SUR LA GARANTIE AVANT D'UTILISER LE PRODUIT.
3. Examinez le schéma de connexion de ce guide.
4. Placez la console de mixage en position de fonctionnement.
5. Assurez-vous que tous les appareils sont hors tension et que tous les atténuateurs et le gain sont réglés à « zéro ».
6. Connectez toutes les sources d'entrées stéréo telles qu'indiquées sur le schéma.
7. Branchez toutes les sorties aux amplificateurs de puissance, aux lecteurs de cassette et aux sources audio.
8. Branchez tous les appareils à une prise de courant alternatif (AC).
9. Mettre tous les appareils sous tension dans l'ordre suivant.
   - sources d'entrée audio (c.-à-d.tourne-disques, lecteurs de disques compacts, etc.)
   - Consoles de mixage
   - en dernier, tous amplificateurs ou appareils de sortie
10. Pour mettre hors tension, toujours inverser l'opération :
    - Éteindre les amplificateurs
    - Consoles de mixage
    - En dernier, tous les appareils d'entrée

SCHÉMA DE CONNEXION



CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU SUPÉRIEUR



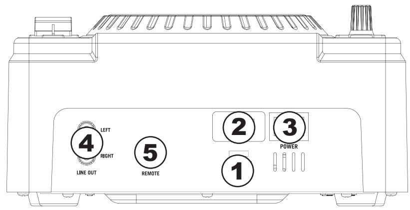
1. **EJECT –** Enfoncez ce bouton pour éjecter le CD. Cette touche ne fonctionne pas si le CD est en mode lecture. Cette unité est faite pour les CDs disponibles, pour le CD-Rs finalisé et pour le MP3-CDs. A cause de la variabilité de chaque CD, ceux qui sont fait à la maison ne peuvent pas représenter correctement. Nous vous recommandons d'utiliser la vitesse la plus lente lors de la gravure de CD afin d'obtenir la meilleure qualité possible.
2. **USB –** Port USB permettant de brancher un clé de mémoire USB (avec une système des fichiers FAT16 ou FAT32) contenant des fichiers MP3. Pour visualiser le contenu du périphérique, appuyez sur la touche SOURCE de manière à ce que « USB » soit sélectionné.
3. **CD / USB –** Cette touche permet de sélectionner laquelle des deux sources sera lue par le NDX400, le CD inséré ou le périphérique USB branché. La source sélectionnée est indiquée par la DEL allumée.
4. **FOLDER –** Cette touche permet de commuter entre les modes d'affichage Folder (dossier) et File (fichier). En mode Folder, vous pouvez utiliser le TRACK KNOB pour parcourir tous les dossiers disponibles. Une fois le dossier sélectionné, appuyez sur la touche FOLDER afin d'afficher tous les fichiers qu'il contient; le premier fichier affiché sera le premier MP3 de ce dossier. Pour revenir à l'affichage Folder, appuyez de nouveau sur la touche FOLDER.

   Remarque : *Peu importe le mode d'affichage, vous n'êtes pas limité qu'aux dossiers ou aux fichiers d'un seul niveau de répertoire. Chaque mode d'affichage est une liste de tous les dossiers ou les fichiers disponibles. Cette fonction permet une navigation plus rapide de vos fichiers, vous permettant de sauter à différents groupes de fichiers à l'intérieur d'un dossier sans devoir accéder à différents niveaux de répertoire.*
5. **TRACK KNOB –** Ce bouton permet de sélectionner une piste à jouer. En appuyant et en tournant ce bouton permet de parcourir les pistes, 10 pistes à la fois.
6. **PLAY / PAUSE –** Cette touche permet de lancer ou d'arrêter la lecture de la piste. Pauser la piste programme un point de repère à cet endroit (que vous pouvez ajuster à l'aide de la molette en mode Search).
7. **CUE –** Lors de la lecture, cette touche permet de passer en mode pause sur le dernier point de repère joué. Maintenir cette touche enfoncée permet de recommencer la lecture à partir de ce point, la relâcher permet de retourner à ce point de repère et de pauser la lecture de nouveau. Lorsque la lecture est en mode pause, la molette peut être utilisée afin de mémoriser un nouveau point de repère.
8. **SCRATCH –** Cette touche permet d'activer et de désactiver le mode scratch. Lorsqu'il est activé, la molette permet de créer un effet de « scratch ». La touche devient allumée lorsque le mode scratch est activé.
9. **SEARCH –** Enfoncer cette touche permet d'utiliser la molette pour parcourir rapidement la musique. La touche devient allumée lorsque le mode search est activé.
10. **REVERSE –** Cette touche permet de faire la lecture inversée d'une piste (la touche s'allume). Appuyez de nouveau afin de revenir au mode de lecture normal.
11. **BRAKE –** Cette touche permet d'activer la fonction de freinage (la touche devrait s'allumer). Lorsqu'elle est activée, la lecture de la piste ralentie avant de s'arrêter, simulant le moteur d'un tourne-disque qui s'arrête. Afin de régler la durée de freinage, maintenez la touche BRAKE enfoncée tout en tournant la molette.

12. **MOLETTE –** La molette permet de commander plusieurs fonctions, selon le mode de lecture en cours.
    a) Si aucune piste n'est en cours de lecture, la molette permet de parcourir toutes les trames de la piste. Pour régler un nouveau point de repère, faites tourner la molette, puis lancez la lecture lorsque vous avez trouvé le bon point. Appuyez sur la touche CUE pour retourner à ce point de repérage.
    b) Lorsqu'une piste est en cours de lecture, tourner la molette permet de modifier temporairement la vitesse de lecture de la piste. Tourner la molette dans le sens horaire permet d'augmenter temporairement la vitesse de la piste, alors que tourner dans le sens antihoraire permet de la diminuer. C'est un outil très pratique pour la synchronisation des tempos.
    c) Lorsque la touche SEARCH est enfoncée, tourner la molette permet de parcourir piste.
    d) Lorsque la touche SCRATCH est enfoncée, tourner la molette permet d'ajouter du scratch sur la piste, comme une aiguille sur un vinyle.

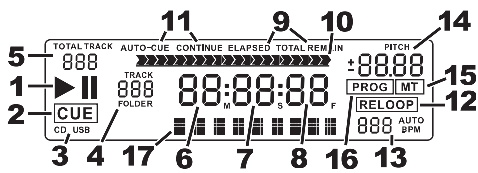
    ***Remarque :** Lorsqu'une piste est pausée, tourner la molette dans le sens horaire tout en touchant les **rebords** de la molette permet d'activer la fonction de bégaiement du point de repère (stutter cue) et de faire jouer le segment en cours en boucle. Ceci est très utile lors de la programmation d'un point de repère précis dans une piste, tel le premier battement. Pour désactiver la fonction de bégaiement, touchez le **dessus** de la molette.*
13. **REC –** Appuyez sur cette touche puis sur une des touches HOT CUE afin de programmer un point de repère rapide sur l'emplacement actuel de la piste.
14. **HOT CUE –** Appuyez sur la touche REC puis sur une de ces touches afin de programmer un point de repère rapide sur l'emplacement actuel de la piste. Une DEL au-dessus de la touche s'allume afin d'indiquer qu'un point de repère rapide a été programmé. Vous pouvez également écraser ces points de repère rapides de la même manière. Pour retourner sur un point de repère rapide et continuer la lecture, appuyez simplement sur la touche HOT CUE correspondante. (***Note:** Les points de repère rapides **ne seront pas** supprimés lorsque vous chargez une nouvelle piste.*)
15. **LOOP IN –** Cette touche permet de programmer un nouveau point de repère ou un point de départ d'une boucle (LOOP IN) durant la lecture.
16. **LOOP OUT –** Cette touche permet de programmer le point de sortie de boucle (LOOP OUT) et de lancer la boucle. Lorsqu'une boucle joue, il permet d'arrêter la boucle et de retourner à la lecture normale.
17. **RELOOP –** Cette touche permet de lancer la piste immédiatement à partir du début d'une boucle (et réactive la boucle).
18. **PROGRAM –** Cette touche vous permet de créer un programme, une séquence de pistes qui jouent en continu :
    - **Pour ajouter une chanson au programme**, tournez le bouton TRACK afin de la sélectionner, puis enfoncez la touche PROG tout en enfonçant la touche REC. Le symbole « P–## » devrait clignoter à l'écran (« ## » indique le numéro de la chanson dans le programme – « P–01 », « P–02 », etc.). Répétez ces étapes afin d'ajouter d'autres chansons au programme. Si le programme est sauvegardé, « PROG » s'affiche.
    - **Pour visionner le programme**, appuyez une fois sur la touche PROG. La piste sélectionnée dans le programme s'affiche et vous permet de la modifier en tournant le bouton TRACK. Le nombre total de pistes du programme s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran (p. ex., « P## »). **Pour lancer le programme**, tournez le bouton TRACK afin de sélectionner quelle piste du programme vous désirez entendre. Pour charger la piste sélectionnée dans le lecteur, appuyez sur le bouton TRACK puis sur PLAY.
    - **Pour quitter le programme**, enfoncez la touche PROG tout en enfonçant la touche FOLDER. (Si une piste est en cours de lecture, elle continuera de jouer.)
    - **Pour supprimer le programme**, enfoncez la touche PROG tout en enfonçant la touche EJECT. Lorsque l'on vous demande si vous désirez supprimer le programme, tournez le bouton TRACK pour sélectionner « YES » ou « NO », puis appuyez sur le bouton TRACK pour confirmer votre choix. (Si une piste est en cours de lecture, elle continuera de jouer.)
19. **SINGLE –** Cette touche permet de permuter entre le mode Auto-Cue (la lecture s'arrête à la fin de chaque piste) et le mode Continuous Play (les pistes jouent l'une après l'autre sans interruption).
20. **TIME –** Modifie le mode d'affichage de la durée entre le temps écoulé, le temps restant de la piste et le temps restant sur un disque.
21. **PITCH –** Cette touche permet d'activer et de désactiver le potentiomètre de la vitesse de lecture et d'ajuster la plage de vitesse (±4 %, 8 %, 16 % et 100 %). (Lorsque les trois DEL sont allumées, la plage de vitesse du potentiomètre est de 100 %.) La plage en cours sera indiquée à l'écran et les DEL.
22. **POTENTIOMÈTRE DE LA VITESSE DE LECTURE –** Ce potentiomètre permet de régler la tonalité générale de la musique lorsqu'une ou toutes les DEL sont allumées. La tonalité ne sera pas modifiée si les DEL sont éteintes.
23. **PITCH BEND -/+ –** Ces deux touches permettent d'ajuster temporairement la vitesse de lecture et le tempo de la musique jusqu'à -/+ 4 %.
24. **MASTER TEMPO –** Cette touche permet d'activer la fonction Master Tempo, qui verrouille la tonalité de la piste avec la tonalité originale (comme s'il y avait un ajustement de 0 % de la tonalité). Vous pouvez ensuite régler le tempo de la piste sans modifier la tonalité ou la vitesse de lecture.
25. **TAP –** Tapez cette touche au tempo de la musique afin d'entrer le BPM manuellement. Si vous désirez que le NDX 400 détecte le BPM automatiquement, enfoncez cette touche pendant 2 secondes.
26. **LCD –** Indique toutes les fonctions, comme elles apparaissent.

CARACTÉRISTIQUES DU PANNEAU ARRIÈRE



1. **SÉLECTEUR DE TENSION –** Régler la tension adéquatement pour votre région.
2. **CONNECTEUR POUR CÂBLE D'ALIMENTATION –** Branchez votre corde d'alimentation ici.
3. **INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION –** C'est le button qui permet d'allumer ou d'éteindre la machine. L'unité doit être éteinte premièrement par ce bouton avant de débrancher la machine. En général il est recommandé d'allumer le lecteur CD avant et les amplificateurs après pour éviter un choc audio à l'intérieur de votre système.
4. **CONNECTEURS AUDIO RCA –** Branchez votre CD player au mixer de ces sorties.
5. **CONNECTEURE POUR COMMANDE À DISTANCE –** Pour utiliser ce connecteur, connectez un câble « fader start » (pas inclus) à votre mixer (compatible avec fader start). Chaque fois que vous bougez le câble connecteur du mixer sur la partie où l'unité fonctionne, cela va commencer à fonctionner automatiquement. Quand vous éloignez le câble fader, l'unité arrêtera. En bougeant le fader sur l'unité, cela va recommencer à fonctionner.

CARACTÉRISTIQUES DE L'AFFICHEUR LCD



1. **PLAY / PAUSE –** Activé lorsque le lecteur est en mode lecture ou en mode pausé.
2. **CUE –** Allumé lorsque le lecteur est en mode pause au point de référence.
3. **CD / USB –** Indique la source de l'audio en cours de lecture : du lecteur de disques compacts intégré ou d'un dispositif USB branché.
4. **TRACK / FOLDER NUMBER –** Indique le numéro de la piste en cours ou le numéro du dossier. Lors du visionnement ou de la lecture d'un programme, le numéro sera précédé d'un « P » (« P01 », « P02 », etc.), indiquant le numéro de la piste dans ce programme.
5. **TOTAL TRACK –** Permet d'indiquer le nombre total de pistes disponibles sur le disque compact ou du dispositif USB. (En mode dossier (Folder View), affiche le nombre total de dossiers disponibles sur le dispositif USB.)
6. **MINUTES –** Indique les minutes écoulées ou restantes en fonction du mode d'affichage sélectionné.
7. **SECONDS –** Indique les secondes écoulées ou restantes en fonction du mode d'affichage sélectionné.
8. **FRAMES –** Le lecteur CD divise une seconde en 75 frames pour une recherche plus précise. Indique les frames écoulées ou restantes en fonction du mode d'affichage sélectionné.
9. **TIME MODE –** Est allumé pour indiquer que le mode de durée affiché est celui du temps a restant a lire sur la piste (Remain) ou sur le disque en entier (Total). Cette fonction est contrôlée par la touche TIME.
10. **TIME BAR –** Indique le temps restant ou le temps écoulé en fonction du mode d'affichage de la touche TIME.
11. **PLAY MODE –** Indique le mode de lecture sélectionné, Auto-Cue (la lecture s'arrête à la fin de chaque piste) ou Continuous Play (les pistes jouent l'une après l'autre sans interruption). Cette fonction est commandée par la touche SINGLE.
12. **RELOOP –** Indique qu'une boucle est en lecture.
13. **BPM –** Indique le tempo en BPM (battements par minute) de la piste en cours. Lorsque « AUTO BPM » est affiché, le tempo a été détecté automatiquement.
14. **PITCH –** Indique le pourcentage de variation de la vitesse de lecture.
15. **MT (MASTER TEMPO) –** Indique que la touche MASTER TEMPO est enfoncée.
16. **PROG –** Ce message indique que le programme est en cours de lecture.
17. **ÉCRAN –** Cet écran permet d'afficher le nom de fichier et des fichiers MP3.

CONTENUTI DELLA CONFEZIONE

- NDX400
- Cavo di alimentazione
- Cavo di connessione RCA
- Guida rapida
- Libretto di istruzioni di sicurezza e garanzia

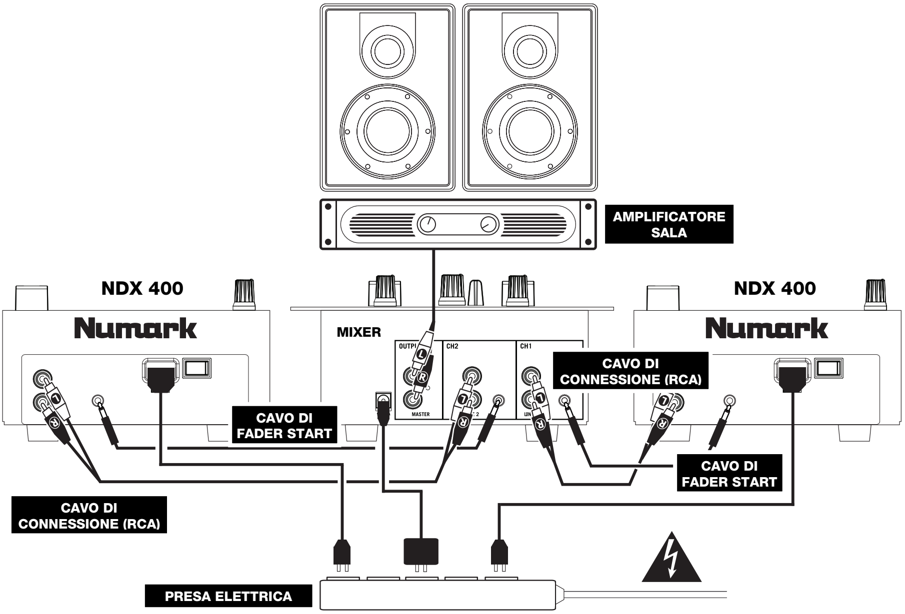
REGISTRAZIONE

Recarsi alla pagina **http://www.numark.com** per registrare il NDX400. La registrazione del prodotto garantisce che possiamo tenervi aggiornati con tutti gli ultimissimi sviluppi del prodotto e offrirvi assistenza tecnica di livello mondiale, in caso di eventuali problemi.

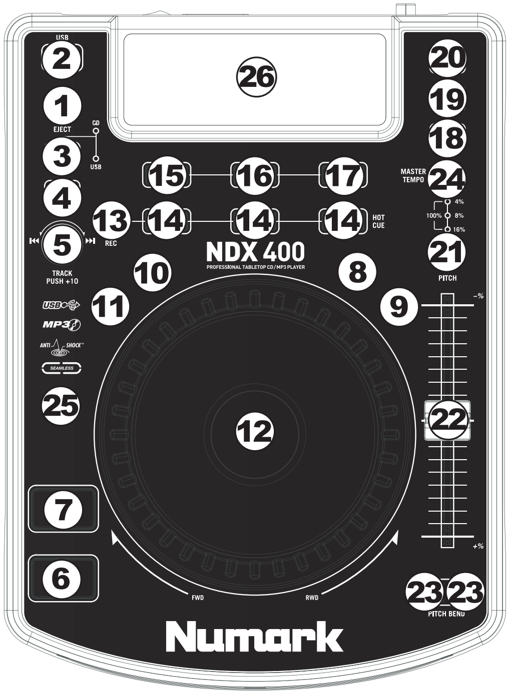
NORME FONDAMENTALI

1. Assicurarsi che tutti gli elementi elencati sul frontespizio della presente guida si trovino nella confezione.
2. LEGGERE ATTENTAMENTE IL LIBRETTO DELLE ISTRUZIONI DI SICUREZZA PRIMA DI UTILIZZARE IL PRODOTTO.
3. Studiare con cura lo schema dei collegamenti fornito nella guida.
4. Sistemare il mixer in una posizione adeguata all'uso.
5. Assicurarsi che tutti i dispositivi siano spenti e che tutti i fader e le manopole di guadagno siano impostati su "zero".
6. Collegare tutte le sorgenti di ingresso stereo come indicato nello schema.
7. Collegare le uscite stereo ad amplificatori, mangianastri e/o altre sorgenti audio.
8. Collegare tutti i dispositivi all'alimentazione CA.
9. Accendere tutto nel seguente ordine:
   - sorgenti di ingresso audio (giradischi, lettori CD, ecc.)
   - il mixer
   - infine, eventuali amplificatori o dispositivi di uscita
10. Al momento dello spegnimento, invertire questa operazione spegnendo:
    - gli amplificatori
    - il mixer
    - infine, qualsiasi dispositivo di ingresso

SCHEMA DEI COLLEGAMENTI



CARATTERISTICHE PANNELLO SUPERIORE



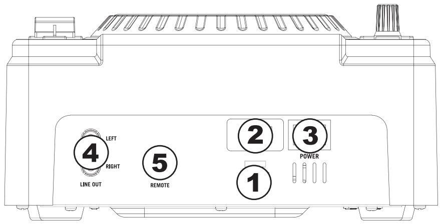
1. **EJECT –** Premere questo tasto per espellere il CD. Se un CD è in riproduzione, questo tasto non avrà effetto. Questa unità è progettata per utilizzare dei CD disponibili sul mercato, dei CD MP3 e dei CDR iscritti e finalizzati correttamente. A causa delle variazioni nelle specificazioni dei diversi iscrittori (burner) di CD e dei CD stessi, certi CD manufatti potrebbero non funzionare correttamente. Per ottenere le migliori prestazioni, si raccomanda di masterizzare il CD alla minima velocità possibile.
2. **USB –** Collegare un thumb drive USB (con una sistema de file FAT16 oppure FAT32) con MP3 a questo livello. Per visualizzare i contenuti del dispositivo, premere il pulsante SOURCE in modo da selezionare "USB".
3. **CD / USB –** Premere questo tasto per fare in modo che l'NDX400 visualizzi e riproduca tracce da un CD inserito o da un dispositivo USB collegato. Un LED indica la fonte selezionata.
4. **FOLDER (cartella) –** Premere questo tasto per commutare tra la visualizzazione cartella e la visualizzazione file (Folder View e File View). In modalità di visualizzazione cartella, si può utilizzare la manopola TRACK per scorrere attraverso tutte le cartelle disponibili. Una volta selezionato una cartella, premere il tasto FOLDER (CARTELLA) per entrale in modalità di visualizzazione File: il primo file mostrato sarà il primo MP3 disponibile in quella cartella. Per tornare alla modalità di visualizzazione Folder (cartella), premere nuovamente il tasto FOLDER.

   Nota bene: *in entrambe le modalità di visualizzazione, non siete costretti a visualizzare solo cartelle o file in un unico livello di cartella. Ciascuna visuale è un semplice elenco di tutte le cartelle o i file disponibili. Questa funzione offre una modalità più rapida di navigare tra i file, permettendo di passare a diversi gruppi di file nell'ambito di una determinata cartella, ma senza richiedere di entrare/uscire a più livelli di directory.*
5. **MANOPOLA TRACK –** Girare la manopola per selezionare una traccia da riprodurre. Premere e girare la manopola per saltare lungo l'elenco delle tracce 10 tracce alla volta.
6. **PLAY / PAUSE** – Riproduce o interrompe temporaneamente la traccia. Mettendo in pausa la traccia, viene creato un punto cue a quell'altezza (che può essere regolato tramite la JOG WHEEL in modalità di ricerca, Search).
7. **CUE –** Durante la riproduzione, la pressione del tasto CUE fa tornare al punto più recente in cui è stata avviata la riproduzione e interrompe momentaneamente la riproduzione della traccia. Tenendo premuto CUE, la riproduzione verrà avviata da questo punto, rilasciando CUE si torna a quel punto e si mette in pausa la traccia. Inoltre, quando la traccia è in pausa, è possibile utilizzare la rotella JOG WHEEL per individuare un nuovo punto cue.
8. **SCRATCH** – Attiva o disattiva la modalità di Scratch. Quando è attivato, la rotazione della rotella crea un effetto di "scratch". Quando la modalità di Scratch è attiva, il tasto è illuminato.
9. **SEARCH –** Premendo questo tasto, è possibile utilizzare la rotella JOG WHEEL per effettuare una scansione rapida lungo la musica. Quando la modalità di ricerca Search è attiva, il tasto è illuminato.
10. **REVERSE (inversione) –** Premere questo tasto per invertire la riproduzione della traccia (il tasto sarà acceso). Premerlo nuovamente per tornare alla riproduzione normale.
11. **BRAKE (freno) –** Premere questo tasto per attivare la frenata (il tasto sarà acceso). Quando è attivata la frenata, mettendo in pausa la traccia la riproduzione rallenterà per poi arrestarsi completamente, simulando l'effetto di spegnimento del motore di un giradischi. Regolare il tempo di frenata tenendo premuto BRAKE e girando la rotella JOG WHEEL.

12. **ROTELLA JOG WHEEL –** La rotella jog wheel ha numerose funzioni, a seconda della modalità in cui ci si trova.
    a) Se la traccia non è in corso di riproduzione, la rotella cercherà lentamente tra i frame della traccia stessa. Per impostare un nuovo punto cue di un frame, far ruotare la rotella, quindi avviare la riproduzione quando è stata determinata la posizione desiderata. Premere CUE per tornare a quel punto cue.
    b) Se la traccia è in corso di riproduzione, la rotella ne effettuerà temporaneamente il bend del pitch. Una rotazione della rotella in senso orario la accelera temporaneamente, mentre una rotazione in senso antiorario la rallenta. Questo strumento è molto utile per l'abbinamento del beat.
    c) Quando il tasto SEARCH (ricerca) è stato attivato, la rotazione della rotella consente una scansione rapida lungo la traccia.
    d) Quando il tasto SCRATCH è stato attivato, la rotazione della rotella farà lo "scratch" sull'audio della traccia, come una puntina sul disco.

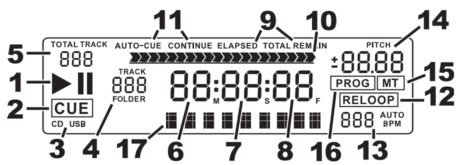
    ***Nota bene:** quando una traccia è in pausa, girare la JOG WHEEL in senso orario toccandone i **<u>lati</u>** per attivare "stutter cue", che consente di sentire il brano corrente ripetutamente. Questo può essere di aiuto quando si cerca di effettuare il cueing di un punto preciso di una traccia, come un attacco. Per interrompere lo stutter cue, toccare la **<u>parte superiore</u>** della JOG WHEEL.*
13. **REC –** Premere questo tasto, quindi premere uno dei tasti HOT CUE per registrare un punto hot cue nel punto corrente della traccia.
14. **HOT CUE –** Premere REC, quindi premere uno di questi tasti per registrare un punto hot cue nel punto corrente della traccia. Un LED posto al di sopra del pulsante per indicare che un punto hot cue è stato impostato. È inoltre possibile sovrascrivere questi punti hot cue allo stesso modo. Per tornare a un punto hot cue e riprendere la riproduzione, basta premere il tasto HOT CUE corrispondente. (***Nota bene:** I punti hot cue **<u>non</u>** verranno eliminati quando si carica una nuova traccia.*)
15. **LOOP IN –** Imposta un nuovo punto cue o il punto di inizio di un loop (un punto "Loop In") durante la riproduzione.
16. **LOOP OUT –** Imposta il punto di fine di un loop (un punto "Loop Out") e avvia la riproduzione del loop. Mentre si riproduce un loop, premere LOOP OUT per staccarsi dal loop e continuare con la riproduzione normale.
17. **RELOOP –** Riproduce la traccia immediatamente dall'inizio di un loop (e riattiva il loop stesso).
18. **PROGRAM (programma) –** Questo tasto vi aiuta a creare un programma, vale a dire una sequenza di tracce da riprodurre in maniera ininterrotta:
    - **Per aggiungere una canzone al programma**, girare la manopola TRACK KNOB per selezionarla, quindi tenere premuto PROG e premere REC. Un "P–##" lampeggerà sullo schermo LCD ("##" indica il numero che la traccia occupanel programma – "P–01", "P–02", ecc.). Ripetere questo procedimento per aggiungere più canzoni al programma. Se un programma è memorizzato, "PROG" comparirà sullo schermo LCD.
    - **Per visualizzare il programma**, premere PROG una volta. La traccia attualmente selezionata nel programma verrà illustrata sullo schermo LCD, dove potrà essere regolata girando la manopola TRACK. Il numero totale di tracce presenti nel programma saranno visualizzate a display nell'angolo superiore sinistro dello schermo LCD (come "P##"). **Per riprodurre il programma**, girare la manopola TRACK per selezionare quale traccia del programma si desidera riprodurre. Premere la manopola TRACK per caricare la traccia e quindi premere PLAY.
    - **Per lasciare il programma**, tenere premuto PROG, quindi premere FOLDER (cartella). (Se una traccia è attualmente in via di riproduzione, continuerà ad essere riprodotta.)
    - **Per cancellare il programma**, tenere premuto PROG, quindi premere EJECT. Quando viene chiesto se si desidera cancellare il programma, girare la manopola TRACK per selezionare "SÌ" o "NO" e premere la manopola TRACK per confermare la scelta. (Se una traccia è attualmente in via di riproduzione, continuerà ad essere riprodotta.)
19. **SINGLE –** Premere questo tasto per passare da Auto-Cue (la riproduzione si interromperà al termine di ciascuna traccia) a Continuous Play (le tracce verranno riprodotte una dopo l'altra ininterrottamente) e viceversa.
20. **TIME –** Commuta il tempo visualizzato a display tra tempo di riproduzione trascorso, tempo rimanente sulla singola traccia e tempo rimanente sull'intero CD.
21. **PITCH –** Regola la gamma del FADER del PITCH (±4%, 8%, 16% e 100%) oppure lo disattiva. (Quando tutti e tre i LED sono accesi, la gamma del FADER del PITCH è di ±100%.) La gamma corrente sarà indicata dallo schermo LCD e dai LED.
22. **FADER del PITCH –** Spostando il FADER del PITCH si regola l'altezza generale della musica quando uno o tutti i LED del PITCH sono accesi. Se i LED del pitch sono spenti, questo non verrà modificato.
23. **PITCH BEND -/+ –** È possibile utilizzare questi due tasti di bend del pitch per regolare temporaneamente il pitch e il tempo della musica fino a -/+ 4% dall'impostazione attuale.
24. **MASTER TEMPO –** Attiva la funzione Master Tempo che blocca la tonalità musicale della traccia a quella originale (come se stesse suonando con 0% di regolazione del pitch). Sarà quindi possibile regolare il tempo della traccia senza influire sulla sua tonalità o il suo pitch.
25. **TAP –** Battere questo tasto al ritmo della musica per inserire un BPM manualmente. Per fare in modo che l'NDX 400 individui un BPM automaticamente, tenere premuto questo tasto per 2 secondi.
26. **LCD –** indica tutte le funzioni, mentre appaiono.

CARATTERISTICHE PANNELLO POSTERIORE



1. **SELETTORE VOLTAGGIO –** Impostare questo interruttore sul voltaggio locale.
2. **PRESA CONNETTORE D'ALIMENTAZIONE –** Inserire a questo livello il cavo di alimentazione in dotazione.
3. **INTERRUTTORE DI ALIMENTAZIONE –** Questo è il pulsante che permette di accendere e di spegnere l'apparecchio. L'unità deve essere spenta sempre con questo pulsante prima che qualsiasi cavo di alimentazione sia tolto. Tipicamente, si raccomanda che il CD player sia acceso prima degli amplificatori e spento dopo gli amplificatori per evitare che uno shock audio sia trasmesso tramite l`impianto.
4. **CONNETTORI AUDIO RCA –** Collegare il lettore CD al mixer tramite questa uscita a livello di linea.
5. **CONNETTORE FADER START –** Per utilizzare questo connettore allo scopo di accendere il fader, collegare un cavo fader start (non incluso) a un apparecchio da missare compatibile fader start. Ogni volta che si muove il crossfader dell'apparecchio da missare nella parte in cui si trova l'unità, questo comincerà a cantare automaticamente. Quando si muove il cavo fader nella parte opposta, l'unità si spegne. Muovendo il cavo fader indietro verso la parte dell'unità, questa comincerà a cantare di nuovo.

CARATTERISTICHE LCD



1. **PLAY / PAUSE –** Attivo quando l'apparecchio riproduce un CD oppure è in pausa.
2. **CUE –** È acceso in maniera fissa in pausa e al punto cue.
3. **CD / USB –** Indica se si stanno riproducendo le tracce da un CD caricato o da un dispositivo USB collegato.
4. **TRACK / FOLDER NUMBER (numero di traccia / di cartella) –** Mostra il numero della traccia o della cartella corrente. Quando si visualizza o si reproduce un programma, il numero sarà preceduto da una "P" ("P01", "P02", ecc.), indicando il numero di tale traccia nel programma.
5. **TOTAL TRACK (totale tracce) –** Mostra a display il numero totale di tracce disponibili sul CD o sul dispositivo USB. (Quando ci si trova in modalità di visualizzazione cartella, mostrerà il numero totale di cartelle disponibili sul dispositivo USB.)
6. **MINUTES –** Mostra i minuti trascorsi o rimanenti, a seconda dell'impostazione.
7. **SECONDS –** A seconda dell'impostazione, mostra i secondi trascorsi o rimanenti.
8. **FRAMES –** Il lettore CD suddivide un secondo in 75 frame per effettuare un cueing preciso. Questo mostra i frame trascorsi o rimanenti a seconda dell'impostazione
9. **TIME MODE –** Indica quando viene visualizzato il tempo rimanente della singola traccia (Remain) oppure dell'intero CD (Total). Questa funzione è comandata tramite il TASTO TIME.
10. **TIME BAR –** Mostra il tempo rimanente o quello trascorso, a seconda dell'impostazione del tasto TIME.
11. **PLAY MODE (modalità di riproduzione) –** Mostra quando l'apparecchio è impostato in modalità Auto-Cue (il deck si fermerà al termine di ciascuna traccia) o Continuous Play –riproduzione continua: l'intero disco verrà riprodotto senza interruzioni). Questa funzione è controllata dal tasto SINGLE.
12. **RELOOP –** Indica la riproduzione attiva del loop.
13. **BPM –** Mostra a display il tempo in BPM (battiti al minuto) della traccia corrente. Quando a display compare "AUTO BPM", si tratta di un tempo che è stato individuato automaticamente.
14. **PITCH –** Mostra la percentuale di modifica del pitch.
15. **MT (MASTER TEMPO) –** Indica che il tasto MASTER TEMPO è inserito.
16. **PROG –** Indica che un programma è in corso di riproduzione.
17. **TEXT DISPLAY (visualizzazione testo) –** Mostra a display il nome della cartella o del file quando si naviga tra gli MP3.

INHALT DER VERPACKUNG

- NDX400
- Stromkabel
- RCA-Verbindungskabel
- Kurzanleitung
- Broschüre mit den Sicherheits- und Garantierichtlinien

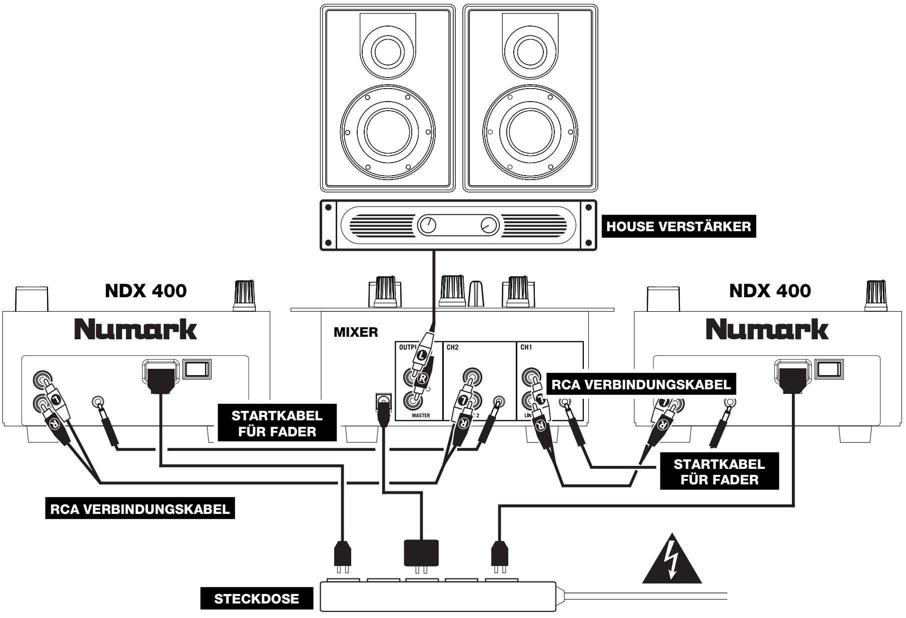
REGISTRIERUNG

Registrieren Sie Ihren NDX400 bitte auf **http://www.numark.de**. Dadurch geben Sie uns die Möglichkeit, Ihnen Informationen bei Produktaktualisierungen zukommen zu lassen und um Ihnen die bestmögliche technischen Support zu bieten.

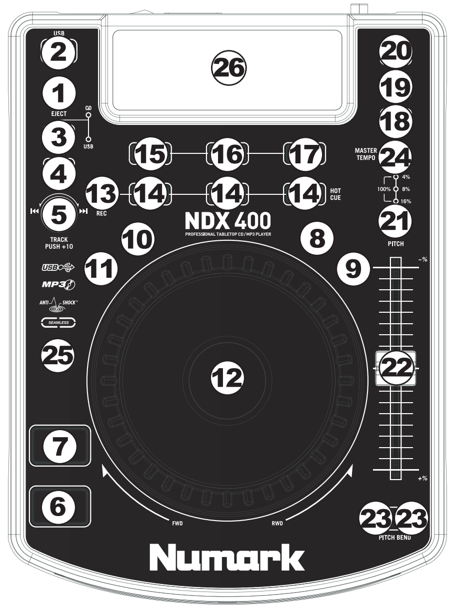
GRUNDREGELN

1. Vorderseite der Anleitung abgebildeten Bestandteile im Karton befinden.
2. LESEN SIE VOR DER VERWENDUNG DES PRODUKTS DIE SICHERHEITSHINWEISE.
3. Sehen Sie sich die Anschlussübersicht in dieser Anleitung an.
4. Stellen Sie den Mixer in einer für den Betrieb geeigneten Position auf
5. Achten Sie darauf, dass alle Geräte ausgeschaltet sind und dass alle Fader und Gain Regler Ihres Mixers auf dem niedrigsten Wert stehen.
6. Verbinden Sie alle Stereo Eingangsquellen, wie in der Anschlussübersicht gezeigt, mit dem Mixer.
7. Schließen Sie die Stereo Ausgänge an Verstärker, Kassettendecks oder andere Audiogeräte an.
8. Schließen Sie alle Geräte an den Stromkreis an.
9. Schalten Sie die Geräte in der folgenden Reihenfolge ein:
    - Audio Eingangsquellen (z.B. Turntables, CD Player, usw.)
    - Mixer
    - Zuletzt Verstärker und Ausgangsgeräte
10. Schalten Sie Ihr System IMMER in genau der umgekehrten Reihenfolge aus, indem Sie:
    - Zuerst Verstärker
    - Dann den Mixer
    - Und am Schluss die Eingangsquellen ausschalten

ANSCHLUSSÜBERSICHT



ÜBERSICHT ÜBER DIE OBERSEITE



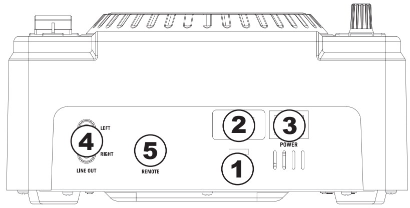
1. **EJECT –** Mit diesem Taster werfen Sie eine CD aus. Wird diese gerade abgespielt, hat dieser Taster keine Auswirkungen. Dieses Gerät für handelsübliche CDs, MP3-CDs und entsprechend gebrannte und finalisierte CDRs entworfen. Wegen den Variationen der Spezifikationen verschiedener CD-Brenner und CDs, sowie von privat gebrannten CDs ist die Wiedergabe möglicherweise fehlerhaft. Wir empfehlen die CDs bei geringster Geschwindigkeit zu brennen, um das beste Ergebnis zu erhalten.
2. **USB –** Verbinden Sie hier ein USB-Stick (mit FAT16 oder FAT32 gelesen werden) mit MP3s. Um die Inhalte des Geräts anzusehen, drücken Sie den SOURCE-Button, so dass “USB” ausgewählt ist.
3. **CD / USB –** Drücken Sie diesen Button, um auszuwählen, ob der NDX400 Tracks der eingelegten CD oder des angeschlossenen USB-Geräts abspielen und anzeigen soll. Eine LED wird die aktuell ausgewählte Quelle anzeigen.
4. **FOLDER –** Drücken Sie diesen Button, um zwischen Ordner-Ansicht und Datei-Ansicht zu wechseln. In der Ordner-Ansicht können Sie den TRACK KNOB verwenden, um durch alle verfügbaren Ordner zu blättern. Wenn Sie einen Ordner ausgewählt haben, drücken Sie den FOLDER-Button, um zur Datei-Ansicht zu gelangen – die erste angezeigte Datei wird die erste MP3-Datei sein, die in diesem Ordner verfügbar sein wird. Um in die Ordner-Ansicht zu gelangen, drücken Sie den FOLDER-Button erneut.

   Hinweis: *In beiden Ansichten gibt es keine Beschränkung Ordner oder Dateien auf nur einer einzigen “Verzeichnisebene” ansehen zu können. Jede Ansicht ist einfach nur eine Liste aller verfügbaren Ordner oder Dateien. Diese Funktion bietet einen rascheren Weg durch die Dateien zu navigieren, und erlaubt es Ihnen zu verschiedenen Dateigruppen innerhalb eines Ordners zu springen, ohne dass Sie mehrere Verzeichnisebenen wechseln oder verlassen müssen.*
5. **TRACK KNOB –** Drehen Sie diesen Regler, um einen Track für die Wiedergabe auszuwählen. Drücken und drehen Sie diesen Regler, um in Ihrer Trackliste 10 Tracks auf einmal zu überspringen.
6. **PLAY / PAUSE –** Wiedergabe oder Pausieren des Tracks. Das Pausieren eines Tracks erzeugt einen Cue-Punkt an dieser Stelle (welcher mit dem JOG WHEEL im Suchmodus adjustiert werden kann).
7. **CUE –** Wenn Sie CUE während der Wiedergabe drücken, können Sie zum letzten Punkt springen, an dem die Wiedergabe gestartet wurde und den Track pausieren. Halten Sie CUE gedrückt, um die Wiedergabe von diesem Punkt aus zu starten, und lassen Sie CUE los, um zu diesem Punkt zurückzuspringen und den Track zu pausieren. Falls der Track pausiert ist, können Sie auch das JOG WHEEL verwenden, um einen neuen Cue-Punkt zu suchen.
8. **SCRATCH** – Schaltet den Scratchmodus ein oder aus. Ist dieser aktiviert, führt eine Betätigung des JOG-WHEELS zu einem 'Scratch'-Effect. Die Button leuchtet, wenn der Scratch-Modus eingeschaltet ist.
9. **SEARCH –** Drücken Sie diesen Button, um mit dem JOG WHEEL schnell durch die Musik zu scannen. Wenn der Suchmodus aktiv ist, leuchtet die Button rot auf.
10. **REVERSE –** Drücken Sie diesen Button, um die Wiedergabe dieses Tracks umzukehren (die Button wird aufleuchten). Drücken Sie diesen Button nochmals, um zur normalen Wiedergabe zurückzuspringen.
11. **BRAKE –** Mit dieser Taste die Bremsfunktion aktivieren (Taste leuchtet auf). Ist diese Funktion eingeschaltet, wird beim Pausieren eines Musikstücks die Wiedergabe verlangsamt, bevor diese völlig stoppt – ein Effekt, der das Anhalten des Motors eines Plattentellers simuliert. Die Abbremszeit kann eingestellt werden, indem man die Taste BRAKE gedrückt hält und das JOG WHEEL dreht.
12. **JOG WHEEL –** Je nach aktuellem Modus dient das Jog Wheel vielen Funktionen.
    a) Falls kein Track wiedergegeben wird, sucht das JOG WHEEL langsam durch die Frames des Tracks. Um einen neuen Cue-Punkt zu setzen, drehen Sie das JOG WHEEL und starten die Wiedergabe, sobald Sie die gewünschte Stelle gefunden haben. Drücken Sie CUE, um zu diesem Cue-Punkt zurückzuspringen.
    b) Falls der Track wiedergegeben wird, verändert das JOG WHEEL vorübergehend die Tonhöhe des Tracks. Wenn Sie das JOG WHEEL im Uhrzeigersinn drehen, so beschleunigt dies die Wiedergabe – wenn Sie es gegen den Uhrzeigersinn drehen, so wird der Track langsamer abgespielt. Dieses Tool hilft beim Angleichen der Beats.
    c) Wenn der SEARCH-Button aktiviert wurde, kann durch Drehen des JOG WHEELS rasch durch den Track gescannt werden.
    d) Wenn der SCRATCH-Button aktiviert ist, bewirkt das Drehen des JOG WHEELS, dass der wiedergegebene Track „gescratcht“ wird, wie eine Nadel auf einer Schallplatte.

    Hinweis: *Wird ein Musikstück angehalten, das JOG WHEEL im Uhrzeigersinn drehen und gleichzeitig die **Seiten** des JOG WHEEL berühren, um die Funktion "Stutter Cue", eine Funktion, bei der der augenblickliche Teil des Musikstücks wiederholt abgespielt wird, zu aktivieren. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn ein genauer Punkt in einem Musikstück, wie z. B. ein Grundschlag, in eine Warteschleife gestellt werden soll. Um den sogenannten “Stutter Cue” wieder zu stoppen, leicht auf das JOG WHEEL drücken.*

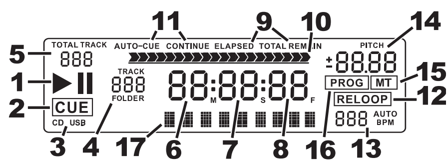
13. **REC –** Drücken Sie diesen Button und anschließend einen der HOT CUE-Buttons, um einen Hot-Cue-Punkt an der aktuellen Stelle des Tracks aufzunehmen.
14. **HOT CUE –** Drücken Sie REC und anschließend einen dieser Buttons, um einen Hot-Cue-Punkt an der aktuellen Stelle des Tracks aufzunehmen. Eine LED-Anzeige über dem Button wird aufleuchten, um anzuzeigen, dass ein Hot-Cue-Punkt gesetzt wurde. Sie können diese Hot-Cue-Punkte auch auf dieselbe Art und Weise überschreiben. Um zu einem Hot-Cue-Punkt zurückzukehren und mit der Wiedergabe fortzufahren, drücken Sie einfach den entsprechenden HOT CUE-Button. (***Hinweis:*** *Die Hot-Cue-Punkte werden* ***nicht*** *gelöscht, wenn Sie eine neue Track zu wählen.*)
15. **LOOP IN –** Erzeugt einen neuen Cue-Punkt oder startet während der Wiedergabe einen Loop-Punkt (einen "Loop In"-Punkt).
16. **LOOP OUT –** Erstellt einen End-Punkt eines Loops (einen "Loop Out"-Punkt) und startet die Wiedergabe des Loops. Drücken Sie - während ein Loop wiedergegeben wird - LOOP OUT, um den Loop zu beenden und zur normalen Wiedergabe überzugehen.
17. **RELOOP –** Spielt den Track sofort vom Beginn des Loops (und reaktiviert den Loop).
18. **PROGRAM –** Diese Taste dient zur Erstellung eines Programms – eine Serie von Musikstücken, die fortwährend gespielt wird:
    - **Um ein Musikstück zum Programm hinzuzufügen**, dieses mit dem Regler TRACK KNOB auswählen, dann die Taste PROG drücken und festhalten und die Taste REC drücken. In der LCD-Anzeige blinkt daraufhin "P–##" auf (wobei "##" den Rang des Musikstücks im Programm anzeigt – "P–01," "P–02," usw.). Diesen Vorgang zum Hinzufügen mehrerer Musikstücke wiederholen. Wird ein Programm gespeichert, erscheint auf der LCD-Anzeige "PROG".
    - **Um das erstellte Programm anzusehen**, die Taste PROG einmal drücken. Das augenblicklich gewählte Musikstück im Programm wird in der LCD-Anzeige angezeigt, welche durch Drehen des Reglers TRACK KNOB eingestellt werden kann. Die Gesamtzahl von im Programm befindlichen Musikstücken wird in der oberen, linken Ecke der LCD-Anzeige angezeigt (als "P##"). **Um das Programm abzuspielen**, den Regler TRACK KNOB drehen und damit das gewünschte Musikstück auswählen. Den Regler TRACK KNOB drücken, um das Musikstück zu laden und mit PLAY abspielen.
    - **Um das Programm zu beenden**, die Taste PROG drücken und festhalten und dann die Taste FOLDER drücken. (Falls in diesem Augenblick ein Musikstück abgespielt wird, wird dieses nicht unterbrochen.)
    - **Um ein Programm zu löschen**, die Taste PROG drücken und festhalten und dann die Taste EJECT drücken. Wenn die Aufforderung, ob das Programm gelöscht werden soll, erscheint, den Regler TRACK KNOB auf "YES" oder "NO" drehen und diesen zur Bestätigung drücken. (Falls in diesem Augenblick ein Musikstück abgespielt wird, wird dieses nicht unterbrochen.)
19. **SINGLE –** Mit dieser Taste kann zwischen Auto-Cue (Wiedergabe hält nach jedem Musikstück an) oder kontinuierlicher Wiedergabe (Musikstücke werden nacheinander ohne Unterbrechung abgespielt) umgeschaltet werden.
20. **TIME –** Schaltet die Zeitanzeige zwischen vergangener Abspielzeit, verbleibender Abspielzeit des Titels und verbleibender Abspielzeit der gesamten CD.
21. **PITCH –** Dient zur Einstellung des PITCH FADER (mögliche Werte: ±4%, 8%, 16% und 100%) oder schaltet diesen ab. (Leuchten alle drei LEDs auf, ist der PITCH FADER auf einen Bereich von ±100% eingestellt.) Der augenblicklich eingestellte Bereich wird durch die LCD- und LED-Anzeigen angezeigt.
22. **PITCH FADER –** Mit dem PITCH FADER wird der Gesamtpegel der Musik eingestellt, wenn eine oder alle der PITCH LED-Anzeigen aufleuchten. Der Pegel ändert sich nicht, wenn keine der PITCH LED-Anzeigen aufleuchten.
23. **PITCH BEND -/+ –** Sie können diese beiden Pitch Bend Buttons verwenden, um die Tonhöhe und das Tempo der Musik vorübergehend um bis zu -/+ 4% der aktuellen Pitch-Einstellung zu adjustieren nen.
24. **MASTER TEMPO –** Aktiviert das Master-Tempo, welches die Tonart des Tracks mit der ursprünglichen Tonart verknüpft (so als ob es mit 0% Tonhöhenadjustierung gespielt wird). So können Sie dann das Tempo des Tracks adjustieren, ohne Auswirkungen auf Tonart oder Tonhöhe.
25. **TAP –** Um eine BPM-Rate manuell einzugeben, diese Taste im Takt der Musik antippen. Soll der NDX 400 eine BPM-Rate automatisch erkennen, diese Taste zwei Sekunden lang drücken.
26. **LCD –** zeigt alle Funktionen, in Echtzeit an.

ÜBERSICHT ÜBER DIE RÜCKSEITE



1. **SPANNUNGSUMSCHALETER –** Stellen Sie diesen Schalter auf die für Ihren Aufenthaltsort richtige Stromspannung ein.
2. **ANSCHLUSS FÜR GENORMTEN NETZSTECKER –** stecken Sie das mitgelieferte Anschlusskabel hier ein.
3. **EIN-/AUS-SCHALTER –** Schalten Sie das Gerät mit dieser Taste ein oder aus. Das Gerät muss immer mit dieser Taste abgeschaltet werden, bevor Anschlusskabel abgezogen werden. Grundsätzlich wird empfohlen, dass der CD Player vor den Verstärkern gestartet und nach den Verstärkern ausgeschaltet wird, um Pegelspitzen, die Ihr Equipment beschädigen könnten, zu vermeiden.
4. **RCA-TONANSCHLÜSSE –** Schliessen Sie Ihren CD-Spieler von diesen Line-Pegelausgängen an Ihr Mischpult an.
5. **FERNBEDIENUNGSSTARTVERBINDUNG –** Um diesen Stecker zum Fader-Start zu benutzen, schließen Sie das Fader-Start Kabel (nicht im Lieferumfang enthalten) an einen Fader-Start-kompatiblen Mixer an. Jedes Mal, wenn Sie den Crossfader des Mixers zum Kanal des Gerätes bewegen, wird dieses automatisch die Wiedergabe starten. Wenn Sie den Fader in die entgegengesetzte Richtung bewegen, wird das Gerät die Wiedergabe anhalten. Bewegen Sie den Fader nun wieder zurück zum Kanal des Gerätes, wird dieses erneut die Wiedergabe starten.

LCD-ANZEIGEELEMENTE



1. **PLAY / PAUSE –** Aktiviert, wenn das Gerät eine CD abspielt oder pausiert.
2. **CUE –** Leuchtet ununterbrochen, wenn das Gerät an einem Cue-Punkt pausiert.
3. **CD / USB –** Hier wird angezeigt, ob Musikstücke von einer eingelegten CD oder einem über den USB-Anschluss verbundenen Gerät abgespielt werden.
4. **TRACK / FOLDER NUMBER –** Zeigt die Nummer des augenblicklich abgespielten Musikstücks oder die des geöffneten Verzeichnisses. Wird ein ein Programm angesehen oder abgespielt, beginnt die Ziffer mit einem "P" ("P01," "P02," usw.) und zeigt die Nummer des Musikstücks im Programm an.
5. **TOTAL TRACK –** Zeigt die Gesamtzahl der auf der CD oder dem über den USB-Anschluss verbundenen Gerät vorhandenen Musikstücke an. (Befindet man sich in der Verzeichnisanzeige, bedeutet dies die Gesamtzahl an Verzeichnissen, die auf dem über den USB-Anschluss verbundenen Gerät vorhanden sind.)
6. **MINUTES –** Zeigt entweder die vergangenen oder verbleibenden Minuten an, je nach Einstellung der Betriebsart.
7. **SECONDS –** Zeigt entweder die vergangenen oder verbleibenden Sekunden an, je nach Einstellung der Betriebsart.
8. **FRAMES –** Für exaktes Cueing unterteilt der CD-Spieler eine Sekunde in 75 Rahmen. Zeigt entweder die vergangenen oder verbleibenden Rahmen an, je nach Einstellung der Betriebsart.
9. **TIME MODE –** (Abgelaufen) zeigt die Zeit im tatsächlichen Abspielverlauf an. (Verbleibend) zeigt an, wie viel Zeit für einen bestimmten Titel verbleibt. (Total) zeigt an, wie viel Zeit für einen CD verbleibt. Diese Funktion wird über die TIME-Taste gesteuert.
10. **TIME BAR –** Zeigt entweder die verbleibende oder die abgelaufene Zeit an, je nach Einstellung der TIME-Taste.
11. **PLAY MODE –** Zeigt an, dass das Gerät sich entweder im Auto-Cue (hält nach jedem abgespielten Musikstück an) oder im kontinuierlichen Abspielbetrieb (spielt die gesamte CD ohne Unterbrechung ab) befindet. Diese Funktion wird über die Taste SINGLE gesteuert.
12. **RELOOP –** Zeigt an, dass ein Loop abgespielt wird.
13. **BPM –** Zeigt das Tempo des augenblicklich abgespielten Musikstücks in BPM (Taktschläge pro Minute) an. Wird hier "AUTO BPM" angezeigt, bedeutet dies, dass das Tempo automatisch errechnet wurde.
14. **PITCH –** Zeigt den Pitch Bereich an.
15. **MT (MASTER TEMPO) –** Zeigt an, dass die Taste MASTER TEMPO gedrückt wurde.
16. **PROG –** Zeigt an, dass ein Programm abgespielt wird.
17. **TEXT DISPLAY –** Zeigt beim Navigieren durch die MP3s, den Ordnernamen oder den Dateinamen an.

SPECIFICATIONS

DISC TYPE:	Redbook CD, CD-R, CD-RW, MP3 CD
TIME DISPLAY:	Track Elapsed, Track Remaining, Total Remaining
FREQ RESPONSE:	± 2 dB (20 Hz – 20 kHz)
THD:	< 0.03%
SNR:	80 dB (A-weighted)
OUTPUT LEVEL:	1.9 V (±0.2)
CHANNEL SEPARATION:	> 80 dB
CHANNEL DIFFERENCE:	< 1 dB
PITCH CONTROL RANGE:	± 4, 8, 16 or 100%
DIMENSIONS (W x D x H):	292 mm x 216 mm x 106 mm
WEIGHT:	3.2 kg
POWER SUPPLY:	115/230 V AC, 60/50 Hz
POWER CONSUMPTION:	20 W

** Specifications are subject to change*

www.numark.com